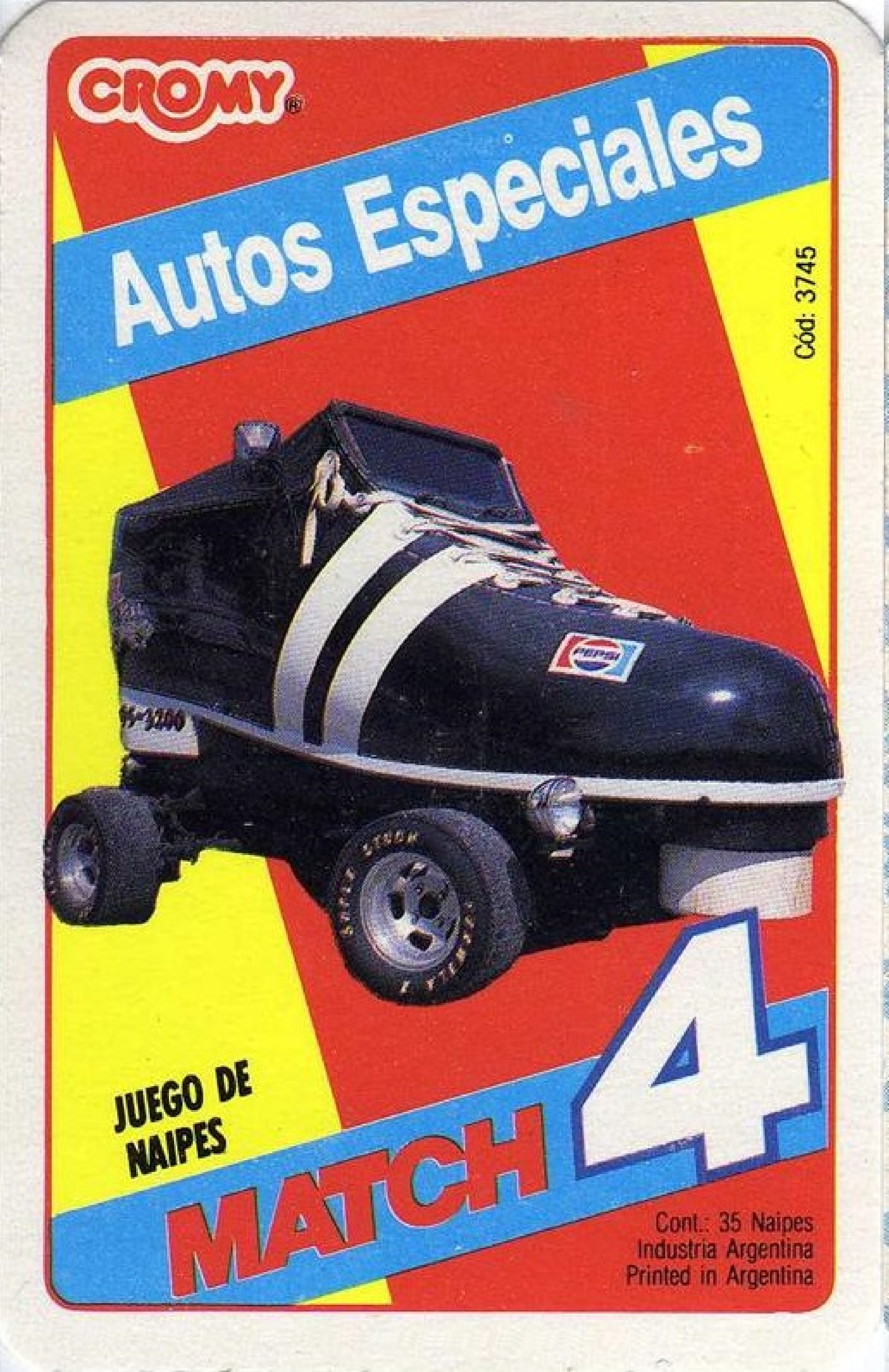


Explicación de los símbolos

Potencia (CV/kilovatios)	Velocidad (km/h y nudos/h)	Largura, anchura y altura (m)	Peso (kg)
Tripulación Pasajeros	Cilindros	Cilindrada (cc)	Revoluciones por minuto (r.p.m.)
Altura de vuelo (m)	Rotor Ø (m)	Toneladas brutas de arqueo (t)	Desplazamiento (t)
Calado (m)	Precio (DM)	0-100 km/h (s)	Tensión (V)
Marchas	Alcance (km)	Capacidad de la batería (Ah)	



A1 „Burning 34"



	210		4.1
	890/654		6500
	9800		8

A2 „Red Dream"



	145		14
	190/140		4680
	5000		8

A3 „Silver Arrow"



	170		10
	240/176		5200
	6200		6

A4 „Flamm 37"



	190		8.9
	360/265		7600
	7000		8

B 1 „Sharky“



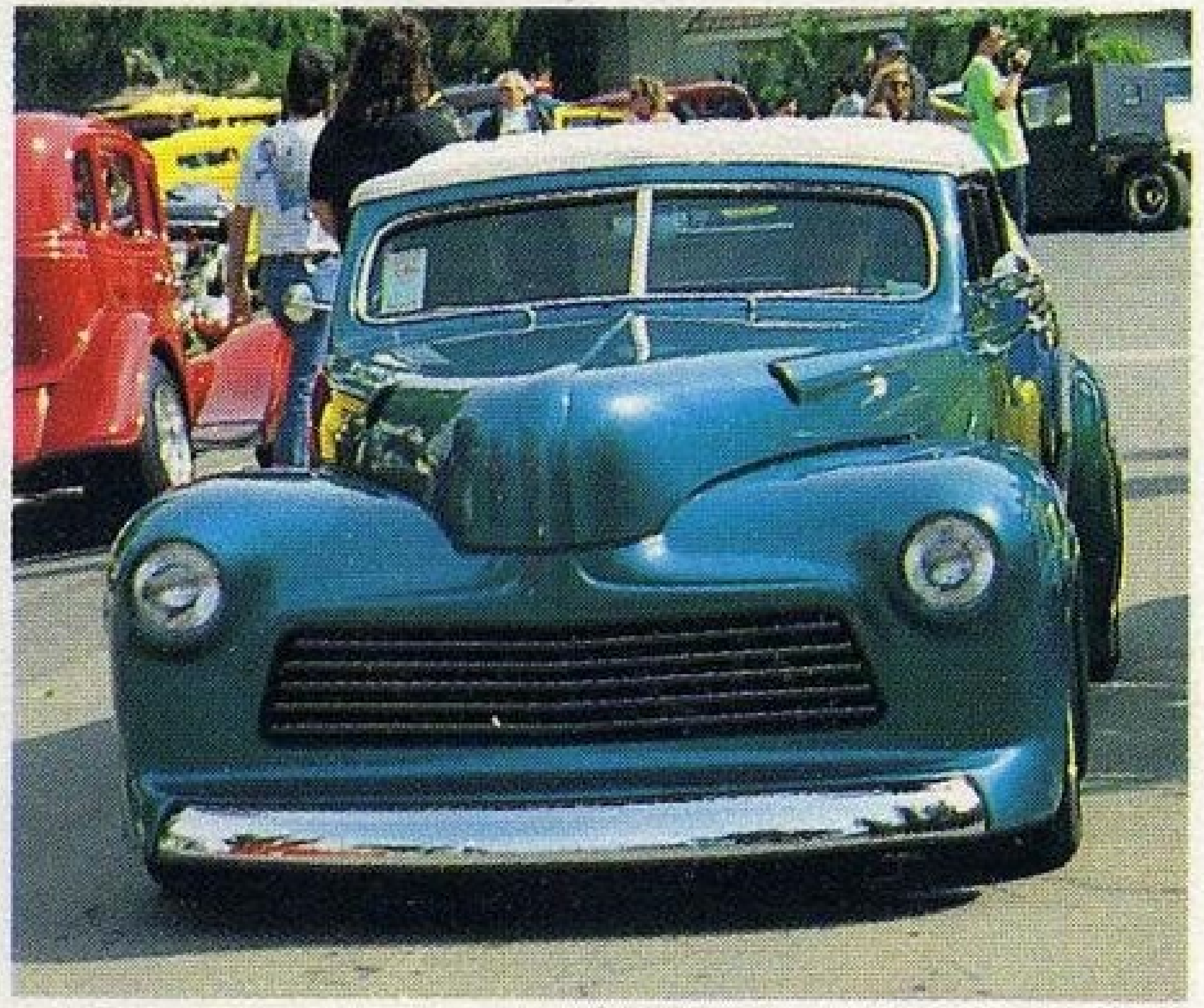
190	9
230/169	4800
6000	8

B 2 „Flat Tires“



160	13
190/140	5200
4500	8

B 3 „My Dream“



170	14
150/110	3800
5000	6

B 4 „Ford or nothing“



130	16
110/81	4200
4000	8

C1 „Yellow Submarine“



160		11	
230/169		5600	
5400		8	

C2 „Red Baron“



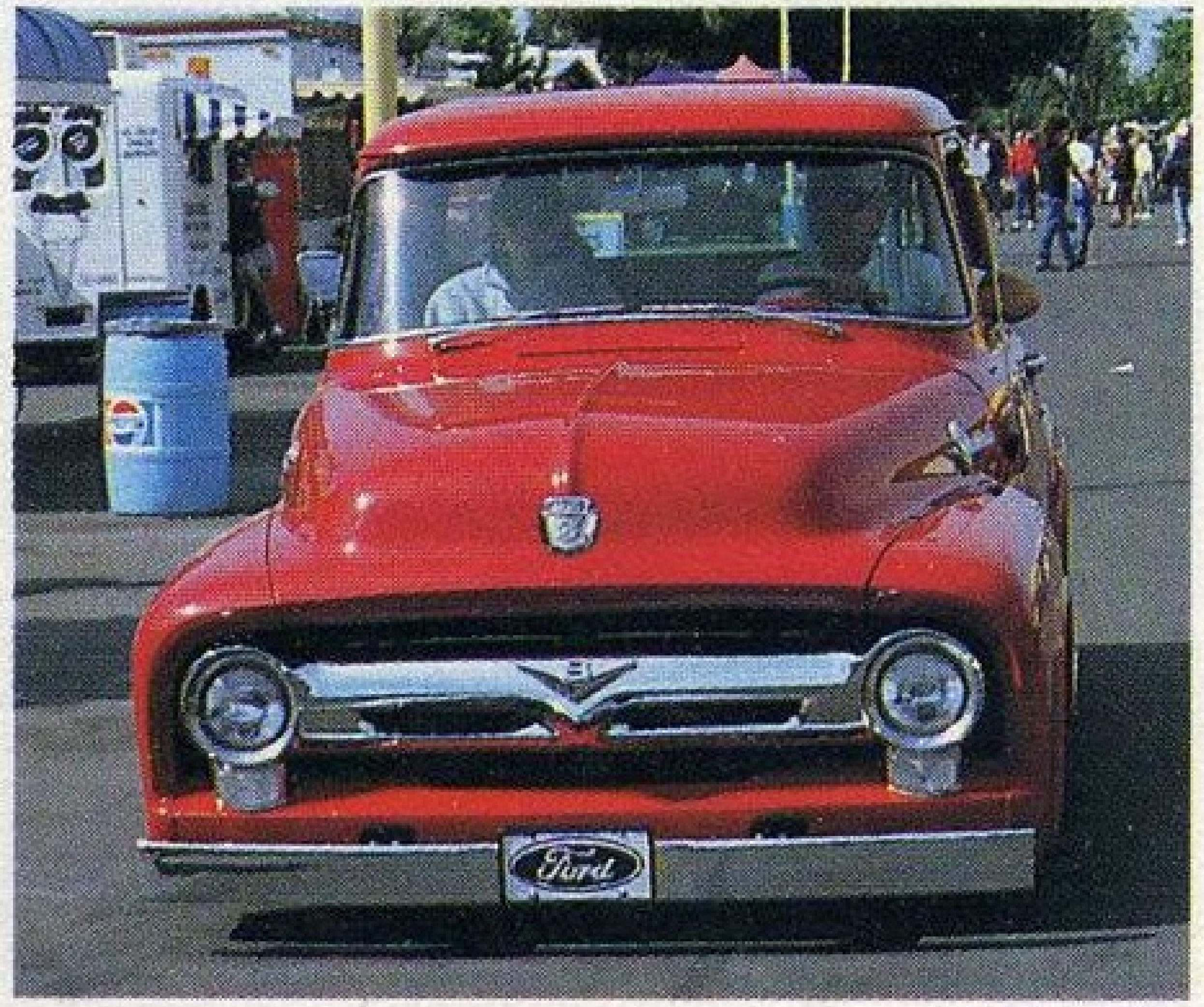
180		8.6	
400/294		7600	
5000		8	

C3 „Nitro“



210		6.5	
700/514		6800	
7500		8	

C4 „Fords Best“



140		12	
160/118		4500	
5200		8	

D1 „Black Mercury“



150	14
170/125	4200
4500	8

D2 „The Deuce“



160	9
160/118	3400
5800	6

D3 „Chevy in Fire“



180	7.8
320/235	5600
6000	8

D4 „Red Duck“



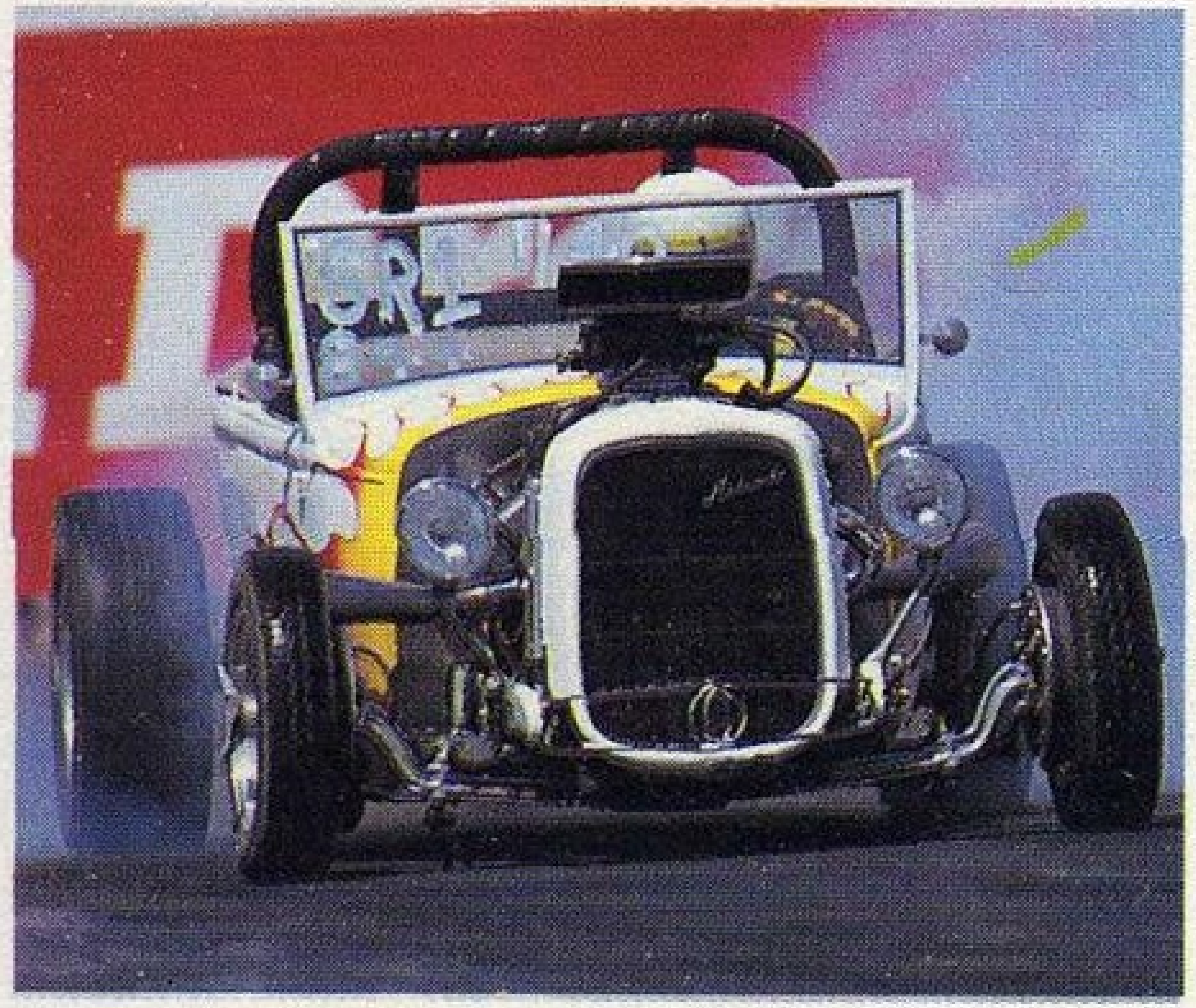
170	12
240/176	6400
4500	8

E1 „Open Window"



170	8
210/154	5600
5000	8

E2 „Burning Cat"



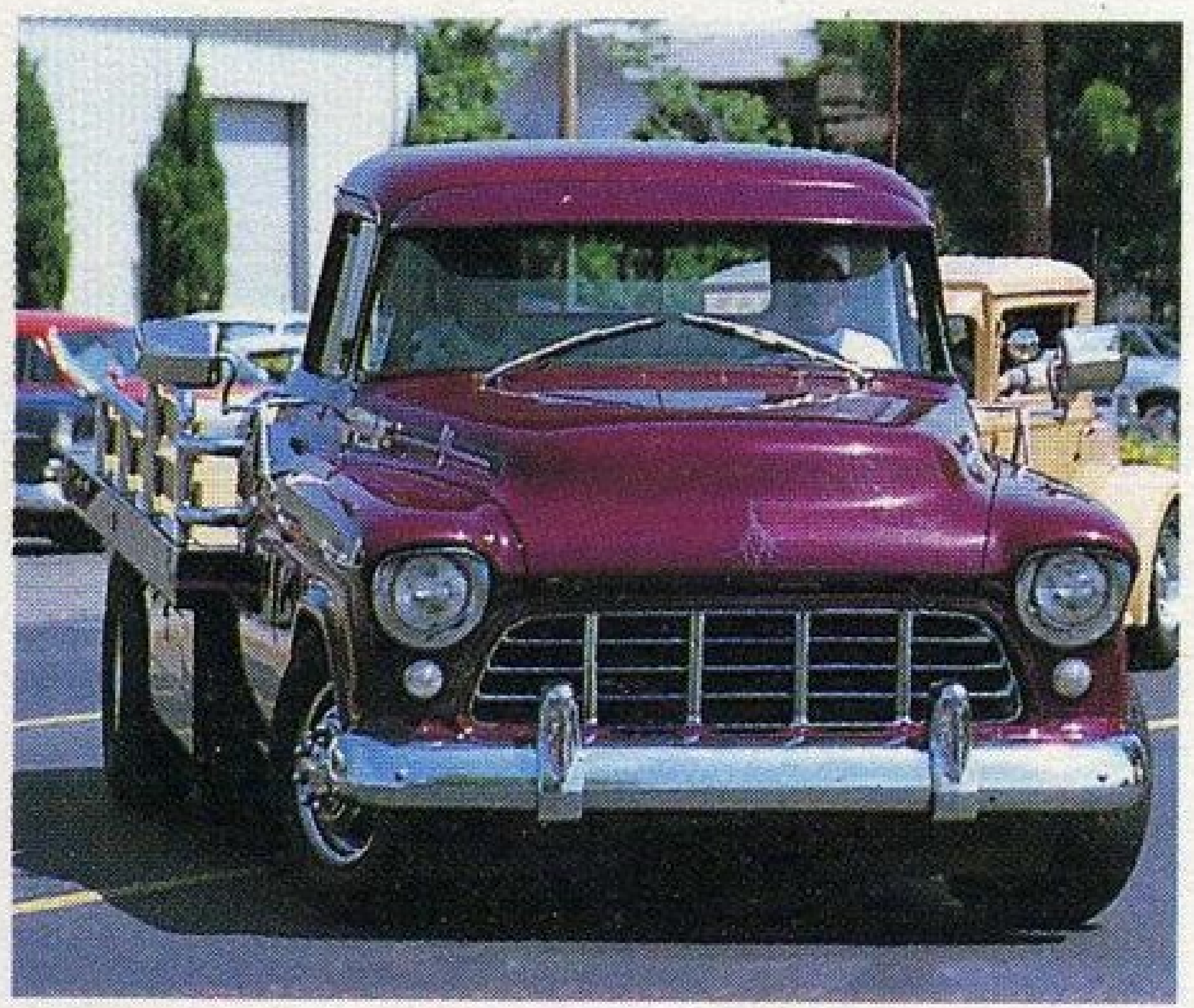
220	5
780/574	8200
9000	8

E3 „California"



140	16
130/96	3400
4000	4

E4 „Macho Man"



180	10
450/331	8400
6000	8

F1 „Powerhouse“



	190		11
	380/279		6400
	5200		8

F2 „Roaring Fifties“



	170		12
	280/206		6400
	4500		8

F3 „Sleeky“



	200		8.6
	420/309		7600
	6000		8

F4 „Skate“



	120		16
	50/37		1304
	5500		4

G1 „Shadow"



160	13
145/107	4800
5000	6

G2 „Black and Red"



170	13
182/134	4000
5200	6

G3 „Yellow Box"



148	14
190/140	5400
5000	8

G4 „Caddy is Best"



180	14
320/235	6400
4500	8

H 1 „Water Melon"



160	15
220/162	5400
4900	8

H 2 „Buick Eight"



170	16
240/176	5800
4200	8

H 3 „Big Shoulders"



150	17
190/140	5400
4000	8

H 4 „Speedy Gonzales"



175	14
205/151	5800
5200	8

"JUEGO DEL MATCH" REGLAMENTO

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; quien elige a su criterio la mejor característica técnica (kg, km/h, r.p.m., etc.), descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4" REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para complementar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.